

ÚTVEGSSPILID



SPILABORG



Bessastaðir árið 1974.
Ljósmynd: Gunnar G. Vigfússon.

Formáli forseta Íslands

Guðna Th. Jóhannessonar

Borðspil hafa fylgt mannkyni frá alda öðli. Frægast hlýtur manntafl að vera og hér á Íslandi eigum við fornar sögur af iðkun skákar. Í Völuspá setjast æsir að tafl og þekkti Snorri Sturluson þá sögu í þaula. Vel má vera að hér á Bessastöðum hafi fólk stýtt sér stundir yfir taflborði þegar staðurinn var í eigu Snorra á þrettándu öld. Frá þeim tíma hafa líka fundist taflmenn á slóðum norrænna manna, dýrgripir sem voru skornir til úr hvalbeini og rostungstönn og eru nú til sýnis á söfnum.

Það liggur við að síðustu ár og áratugi hafi Útvegsspilið þótt eins mikil gersemi. Nú er liðin nær hálf öld frá því að það birtist landsmönnum í fyrsta sinn og sló það fljótt í gegn. Spil vilja þó glatast og týnast, rétt eins og taflmenn sem grafnir eru úr jörðu öldum síðar. Stundum sást Útvegsspilið gamla til sölu á nytjamörkuðum eða öðrum vettvangi, oftast en ekki eftir að það var grafið upp í gömlum geymslum og kynslóðir sem nutu þess voru vaxnar úr grasi. Þóttust margir hafa himin höndum tekið þegar þeir komust yfir Útvegsspil með þessum hætti.

Og nú getur fólk sest við þetta ágæta spil á nýjan leik. Sjálfur á ég ljúfar minningar um fjölskyldustundir yfir Útvegsspilinu. Við settumst niður saman, við borð þar sem landið og miðin blöstu við á fagurskreyttu spjaldi. Við reyndum okkur í útgerð

og lærðum á eigin skinni að svipull er sjávarafli. Oft var það svo að árinna kenndi illur ræðari en hitt fundum við líka að njóta skal byrjar þá býðst. Um leið lærðum við þau sannindi að best er að sigla milli skers og báru. Þegar leið á leikinn kom líka gjarnan í ljós hið fornkvæða að enginn dregur annars fisk úr sjó – eða á að minnsta kosti ekki að leyfast það. Það er bannað að svindla í lífi og leik.

Útvegsspilið var og er skemmtileg leið til að minna á mikilvægi sjávarútvegs í sögu okkar og samtíð, og í tungumáli okkar og menningararfi ef út í það er farið. Eitt er breytt frá því að spilið kom út í fyrsta sinn: Nú er hægt að skemmta sér í óteljandi tölvuleikjum og vissulega er það fagnaðarefni ef hófs er gætt. Góð gamaldags borðspil halda engu að síður gildi sínu. Fjölmargar rannsóknir staðfesta að börnum og ungmennum líður að jafnaði best ef þau geta notið samveru með fjölskyldu sinni, foreldrum eða öðrum forráðamönnum. Fjölskylduspil eru kjörin leið til að tryggja slíkar stundir.

Ég óska leikendum Útvegsspilsins góðs gengis á Ægisslóð.

Guðni Th. Jóhannesson

Þakkir frá Spilaborg

Spilaborg vill þakka fyrir það traust sem okkur er sýnt með því að trúa okkur fyrir því ábyrgðarmikla verkefni að gefa Útvegsspilið út á ný.

Einnig verður að taka fram að þetta verkefni hefði ekki tekist án stuðnings frá ómetanlegu samstarfsfólki en framlag þeirra endurspeglar á spilaborðinu, í skipaspjöldum og víðar.

Guðmundur Sighvatsson hjá Slipp trésmiðju ehf. tók að sér hið ómögulega og handsmiðaði 4 km af húsum og skipum. Auður og hinir snillingarnir hjá Fangaverk sáu um að lita herlegheitin og pakka saman spilunum sem Prentmet Oddi prentaði af alúð.

Svanhildur hjá Spilavinum, Vigfús Markússon og SFS eiga okkar bestu þakkir skilið fyrir ráðgjöf, ljósmyndir og aðstoð.

Fjölskyldum okkar og vinum – sem hafa heyrt orðið Útvegsspilið oftar en góðu hófi gegnir síðustu vikur – kunnum við líka okkar bestu þakkir.

Þakkir fyrir sitt framlag fá þeir Jón Agnar Ólason fyrir að sjá bæklingi þessum fyrir margvíslegu textaefni og Árni Þór Árnason hönnuður fyrir að ljá efninu svo fallegt útlit.

Þá kunnum forseta Íslands, Hr. Guðna Th. Jóhannessyni, miklar þakkir fyrir að gefa sér tíma til að rita inngangsorð að bæklingnum fyrir þessa endurútgáfu.

En dýpstu þakkir okkar fær Haukur Halldórsson og fjölskylda hans, og þeir sem stóðu með honum að Spilaborg árið 1977, þeir Tómas Tómasson, Einari Þorsteinn Ásgeirsson, Jón Jónsson og fjölskyldur – bæði fyrir að færa okkur Útvegsspilið forðum og ekki síður fyrir að treysta okkur fyrir þessari endurútgáfu.

Við erum eflaust að gleyma einhverjum, en þið vitið þá hver þið eruð og hve einlægt þakklæti okkar er engu að síður.

Um leið og við óskum eigendum hins nýja spils til hamingju hlökkum við til að hefjast handa við næstu verkefni Spilaborgar.

Fylgist með og góða skemmtun!

Virðingarfyllst fyrir hönd Spilaborgar,


Stefán Sigurjónsson



Útvegsspilið – Spilareglur

Útvegsspilið var hannað af Hauki Halldórssyni og kom fyrst út árið 1977. Það kemur hér aftur út í útgáfu Spilaborgar og markmiðið er að hún sé eins trú fyrstu útgáfu og hugsast getur. Íhlutirnir eru þeir sömu og það eina sem hefur verið breytt er uppfærður skipafloki og þessar enduruppsettu reglur.

Ef þú vilt spila eftir endurbættum fjölskyldureglum í hönnun Sigursteins J. Gunnarssonar þá skaltu fara eftir textanum sem birtist í bláu boxunum. Fjölskyldureglurnar halda í anda Útvegsspilsins en koma ykkur hraðar inn í spennu leiksins, tempra handahóf spilsins og tekur styttri tíma að spila.

Leiktími fjölskyldureglanna er um 20 mínútur fyrir hvern spilara. Þ.e. rúmlega klukkutíma langt fyrir þrjá spilara eða tveggja tíma langt fyrir sex spilara.

Yfirlit

Í Útvegsspilinu stýrir þú flota af skipum á veiðum umhverfis Ísland. Þú munt kaupa skip, missa þau í ólgusjó, stunda áhættuveiðar og selja harðfisk. Leikmenn skiptast á að kasta og framfylgja reitum borðsins. Þeir fá afla og pening af tölureitunum en lenda í atvikum á táknreitum. Ríkasti útgerðarmaðurinn í lok leiks sigrar!

Uppsetning

Veljið einn leikmann (t.d. með teningakasti) til að vera bankastjóri. Hann er sá eini sem má sjá um bankann og fær þar að auki að hefja spilið.

Skipaspjöld

- Það eru 88 skip í spilu í 9 mismunandi litum. Raðaðu spilunum í bunka eftir litum en skilaðu skipum í kassann þannig það séu jafn mörg skip af hverjum lit og það eru leikmenn. (4 leikmenn = 4 skip í hverjum lit.)
- Öll skip á sama verði eru eins á litinn og borga jafnmikið út fyrir aflann.

- Hvert skip getur landað ákveðið miklum afla eftir því hvernig fiskast. Þau geta fiskað lítinn afla (1), miðlungs afla (2) og mikinn afla (3). Aflinn er seldur fyrir samsvarandi upphæð í hvert skipti sem leikskipið þitt lendir á tölureit á leikborðinu.

- **Fjölskylduútgáfa:** Hver leikmaður byrjar með tvö skip úr kassanum. Eitt á 70.000 kr. og eitt á 150.000 kr.

Spilabunkar

- Stokkið atvikabunkana merкта !, ? og L og setjið þá á grúfu hjá borðinu.

- **Fjölskylduútgáfa:** ! og L bunkinn eru ekki notaðir og geta farið aftur í kassann.

Bankinn

- Raðaðu peningunum og öllum öðrum spilabunkum snyrtilega í bankann eða á borðið.
- Gefðu hverjum leikmanni einn peningaseðil af hverri gerð. (186.000 kr.)

- eða: **Fjölskylduútgáfa:** Hver leikmaður byrjar með 400.000 kr.

Leikskip

- Í upphafi leiks velur þú eitt lítað leikskip sem táknar allan þinn flota í spilin. Settu leikskipið í HÖFN á ysta hring spilaborðsins.

Fjölskylduútgáfa:

Vinnsluhús

- Stokkaðu öll vinnsluhúsin (fiskvinnslustöðvar, fiskimjöls-verksmiðjur og frystihús) saman og settu einn miða á hvern húsareit fyrir utan fyrstu tvo á eftir byrjunarreitnum.

Hvernig á að spila

Umferðin þín skiptist í tvo fasa: Kaup og Teningakast, þú átt alltaf að kaupa ÁÐUR en þú kastar og hreyfir leikskipið þitt.

1. Kaup

Þú mátt kaupa eins mikið og þú vilt í þinni umferð. Þú borgar uppsett verð til bankastjórans og færð það sem þú kaupir á borðið fyrir framan þig. Það eru fjórir mismunandi flokkar sem þú getur keypt:

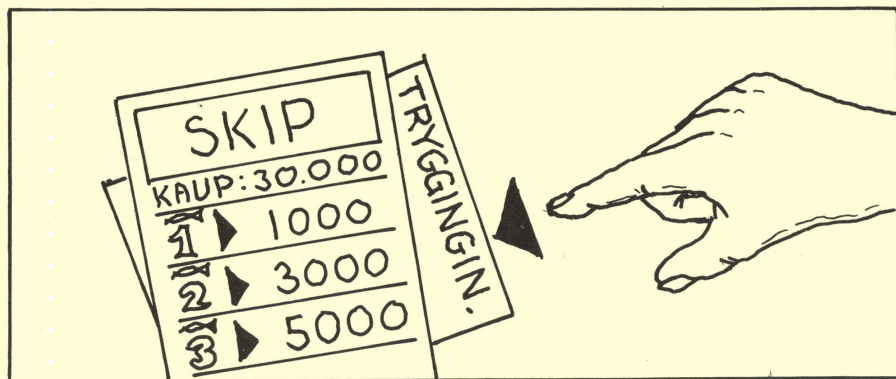
Skipaspjöld

- Veldu skip til að kaupa úr bankanum.
- Þú mátt kaupa og eiga allt að þrjú skip í fyrsta hluta spilsins. Eftir því sem þú átt fleiri vinnsluhús máttu svo eiga fleiri skip.
- **Þú mátt ekki kaupa fjórða skipið ef þú átt ekkert vinnsluhús!**
- Settu skipið fyrir framan þig þannig að textinn snýr upp á borðinu.

Tryggingar

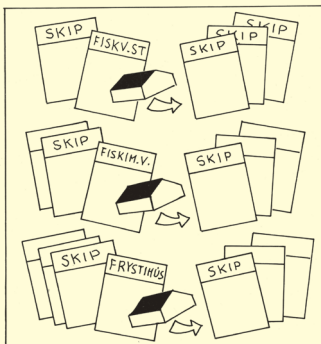
- Ef þú átt ótryggt skip getur þú tryggt það fyrir 20.000 kr.
- Taktu tryggingu og settu hana undir skipið sem þú vilt tryggja.
- Trygging getur stundum varið þig frá atvikum úr atvikabunkunum.

- **Fjölskylduútgáfa:** Trygging ver þig frá óveðri.



Vinnsluhús

- Þú getur bara keypt vinnsluhús ef þú ert með nóg af skipum til að bera það.
 - Eitt skip ber fiskvinnslustöð.
 - Tvö skip bera fiskimjölsverksmiðju.
 - Þrjú skip bera frystihús.



- Þetta þýðir að þú getur bara keypt frystihús ef þú átt nú þegar þrjú skip.
- Til að eiga frystihús og fiskimjölsverksmiðju þarftu að eiga í það minnsta fimm skip.
- **Ef þú missir skip þannig að þú átt ekki nóg af skipum til að bera uppi vinnsluhús þarftu að selja húsið samstundis á söluverði!**

- Þú mátt alltaf eiga þrjú skip umfram það sem vinnsluhúsin þín þarfnast.
- Þegar þú kaupir vinnsluhús setur þú spilið fyrir það vinnsluhús og hús í þínum lit á húsareit á borðinu.

- **Fjölskylduútgáfa:** Þegar þú kaupir vinnsluhús setur þú hús í þínum lit á einn af vinnsluhúsamiðunum sem eru nú þegar á borðinu.

- Það má bara vera eitt hús á hverjum húsareit.
- Vinnsluhús bjóða upp á aukna tekjumöguleika og afurðamiða. (sjá Vinnsluhús á bls. 6)

Verðbréf

- Einu sinni í leiknum mátt þú kaupa verðbréf á 400.000 kr.
- Þú mátt selja verðbréfið hvenær sem þér þóknast á 650.000 kr.

- **Fjölskylduútgáfa:** Þegar þú kaupir verðbréf skaltu setja þrjú hús ofan á það. Í upphafi hverrar umferðar skaltu fjarlægja eitt af húsunum af verðbréfinu.
- Fjölskylduútgáfa: Þegar þú selur verðbréfið færðu 100.000 kr. minna borgað út fyrir hvert hús sem er enn á verðbréfinu.

2. Teningakast

Þegar þú vilt ekki kaupa meir áttu að kasta teningnum og færa leikskipið þitt eftir borðinu réttisælis og eftir pílunum þegar hentar. Þú verður síðan að framfylgja því sem er á reitnum.

Að færa sig á borðinu

Borðinu er skipt í hringi: Innsti hringurinn er fjögurra málna hringur. Þar fyrir utan kemur 12 málna hringur, 50 málna hringur og svo 200 málna hringur. Guli hringurinn er kallaður löndunarhringur og græni hringurinn er húsahringur. Þú mátt ekki færa leikskipið þitt á húsahringinn nema þar sem þú ert með hús.

Þú siglir um spilaborðið eins marga reiti og teningurinn segir til um. Þú siglir réttisælis en þú mátt líka velja að fara upp eða niður eftir pílunum. Þú hefur því oft val um hvaða reit þú endar á, samanber mynd hér til hliðar.



Þú mátt ekki taka upp leikskipið þitt fyrr en þú ert búinn að ákveða hvaða reit þú ætlar að enda á. Notaðu heldur fingurinn til að telja út reitina.

Að lenda á aflareit

Leikskipið þitt táknar öll þau skip sem þú ert með á borðinu fyrir framan þig. Þegar þú lendir á aflareit færðu borgað eftir því hversu miklum afla þú landaðir.

Ef þú lendir t.d. á reit sem á stendur 2 þá færðu það sem jafngildir miðlungs afla á hverju skipi sem þú átt. Í dæminu á myndinni fengi leikmaðurinn samtals 9000 kr. fyrir að lenda á 2.



Fáðu þessa upphæð borgaða úr bankanum. Ef þú átt vinnsluhús mátt þú leggja aflann inn, í staðinn fyrir að fá hann borgaðan strax. (sjá Vinnsluhús á bls. 6)

Að lenda á atvikareit

Ef þú lendir á upphrópun (!), spurningarmerki (?) eða Landhelgisgæslu (L) skaltu draga og lesa spil úr viðkomandi atvikabunka. Lestu alltaf upphátt og sýndu meðspilurum spilið ef þeir vilja. Skilaðu síðan miðanum undir bunkann.

- Í flestum tilvikum láta spilin þig borga pening, gefa þér pening eða færa leikskipið þitt á borðinu.
- Ef spil segir þér að borga '1 á skip' þá skaltu borga þá upphæð sem þú hefur fengið fyrir að lenda á aflareit með litlum afla.
 - '3x2 á skip' er þrisvar sinnum upphæðin sem þú færð fyrir miðlungs afla.
 - Ef þú getur ekki borgað þarftu að taka lán eða selja eitthvað af eignum þínum. (sjá Lán bls. 5)
- Ef að atvikaspil gefur þér pening fyrir "afla" máttu leggja peninginn og viðeigandi viðbótargróða í vinnsluhús (sjá Vinnsluhús á bls. 6).
- Það stendur sérstaklega á spílinu ef trygging bjargar þér frá tjóni.
- Ef þú ert sendur á annan reit á borðinu skaltu framkvæma strax það sem er á nýja reitnum.

Í fjölskylduútgáfunni virka atvikareitirnir á eftirfarandi hátt:

?: Óvæntur atburður

- Dragðu spil úr '?' bunkanum og framfylgdu því samstundis.

!: Óveður!

- Kastaðu teningnum, þú færst til eða missir skip eftir kastinu:
- 1: Þig rekur af leið niður einn leikhring. T.d. af 12 málna hringnum niður á 50 málna hringinn.
- 2-5: Þú missir eitt skip eða tryggingu.
- 6: Þig rekur af leið upp einn leikhring. T.d. af löndunarhringnum upp á 200 málna hringinn.

L: Landhelgisgæslan

- Þú ert gripinn við ólöglegar veiðar. Borgaðu 10.000 kr. á skip og færðu leikskipið niður á löndunarhringinn.

3. Næsti á leik

Þegar þú ert búinn að kaupa, kasta og framfylgja kastinu er umferðinni þinni lokið. Leikið er réttisælis og nú má næsti leikmaður þér á vinstri hönd taka teninginn. Það er mjög áriðandi að láta teninginn liggja þar til sá sem kastaði honum hefur gengið frá sínum málum.

Sala

Þú mátt selja það sem þú átt á söluvirði hvenær sem þér hentar. Skilaðu spjaldinu þá til bankans og fáðu greitt til baka á söluvirði.

- Mundu að ef þú selur (eða missir) skip þannig að þú ert ekki lengur með nógu mörg skip til að bera vinnsluhús, þarftu að selja vinnsluhúsið samstundis.
- Afurðamiðar eru seldir stakir á kaupverði en ef þú selur þrjá eins miða á sama tíma selur þú hvern þeirra á söluverði.



Lán

Hver leikmaður má einu sinni í leiknum fá lán upp á allt að 100.000 kr. frá bankanum. Eftir að hafa tekið lán þarftu að borga 10.000 kr. í hvert skipti sem þú siglir framhjá byrjunarreitnum. Þú getur sloppið við að borga af láninu ef þú siglir framhjá byrjunarreitnum á innsta hringnum (fjögurra málna hringnum). Þú borgar niður lánið í heilu lagi þegar þú getur.

Fjölskylduútgáfa: Þú þarft ekki að borga af láninu þegar þú ferð yfir byrjunarreitinn. Þú dregur svo lánið frá heildarupphæðinni þegar spilið er gert upp.

Vinnsluhús

Ef þú átt vinnsluhús máttu ákveða að leggja aflu sem þú varst að fá inn í vinnsluhúsið og hefja kapp við tímann að koma vörunni á markað fyrir viðbótargróða. Þetta er besta leiðin til að græða pening í spilinu.

Eftir að þú leggur inn aflu þarft þú að ná að komast með leikskipið á húsareitinn með vinnsluhúsinu á næstu **premum umferðum**. Ef þú kemst

á áfangastað færðu veglegan gróða, en ef þú kemst ekki alla leið í þriðja kasti missir þú allan aflann og tekjurnar. Gróðinn fer þá aftur í bankann.

Þegar þú leggur inn afla, setur þú gróðann undir húsið þar sem þú ætlar að leggja að. Þar til viðbótar setur þú aukapening eftir því hvaða vinnsluhús þú ert með:

- **Fiskvinnsla**
gefur 1x1 á skip.
- **Fiskimjölsvirksmiðja**
gefur 2x2 á skip.
- **Frystihús**
gefur 3x3 á skip.



(Fyrir jafnari leik í upprunalegu reglunum getur þú frekar gefið 3x1, 3x2 og 3x3 sem viðbótargróða).

Dæmi: Þú ert með frystihús, lendir á reit 2 með þrjú 30.000 kr. skip (gul) og ákveður að leggja inn afla. Þú setur miðlungs afla (9000 kr.) og 3x3 í viðbótargróða (45.000 kr.) undir frystihúsið. Þá eru 54.000 kr. undir frystihúsinu sem þú færð ef þú kemst á frystihúsið í næstu þremur umferðum.

Fjölskylduútgáfa: Þegar þú leggur inn afla, leggur þú inn gróðann og einn afurðamiða sem samsvarar vinnsluhúsinu í staðinn. Þetta sparar töluverða útreikninga og fyrirhöfn.

Í dæminu að ofan myndir þú setja 9000 kr. og einn frystihúsa afurðamiða undir frystihúsið.

Ef þú færð meiri afla á leiðinni mátt þú setja hann undir vinnsluhúsið og bætir við viðbótarafla eins og áður. Þú endurstillir hinsvegar ekki tímapressuna að komast á leiðarenda.

Það þarf ekki að lenda beint á húsinu heldur má stoppa á húsareitnum ef maður fær hærra á teninginn.

Þegar þú lendir á húsareitnum færðu alla þá peninga (og afurðamiða) sem eru undir húsinu!

Þú getur tekið peninginn beint eða nýtt hann til að kaupa afurðamiða sem samsvarar vinnsluhúsinu.

- Þú mátt **EKKI** bæta við meira af eigin pening til að kaupa fleiri afurðamiða.
- Þá upphæð sem þú nýtir ekki í að kaupa afurðamiða færðu borgað út í peningum.

Að rukka afla

Þú mátt rukka pening þegar annar leikmaður siglir framhjá (eða af) reit sem liggur í línu fyrir ofan hús sem þú átt. Þú rukkar lítinn, miðlungs eða mikinn afla á skip leikmannsins eftir því hvort þar sé fiskvinnsla, fiskimjölsverksmiðja eða frystihús. Leikmaðurinn sleppur við að borga ef hann fer framhjá á 4 mílna hringnum eða ef þú gleymir að rukka áður en næsti leikmaður kastar teningnum!

Lok leiks

Þegar spilið er gert upp telur þú peningana þína og leggur saman við kaupverð á öllum þínum eignum. Ríkasti leikmaðurinn sigrar!

- Upprunalegar reglur leiksins mæla með að spila þrjár vertíðir. Þá er spilið gert upp á klukkustundar fresti. Þá skilið þið öllum eignum og peningum í bankann og leikmaður fær pening sem jafngildir helmingnum af verðgildi eigna sinna til að spila með í næstu vertíð. Sá sem er ríkastur eftir þrjár vertíðir sigrar!
- Einnig er hægt að ákveða hversu lengi þið ætlið að spila. Það er t.d. hægt að ákveða að spila í klukkustund eða þar til bankinn er tómur.

- **Fjölskylduútgáfa.** Spilið endar þegar einn leikmaður fer á eða yfir byrjunarlínuna. Haldið áfram að spila þar til sá sem situr til hægri við þann sem byrjaði klárar sína umferð. Það er til þess að allir fái jafn margar umferðir.
- Verðbréf eru virði söluverðs en þú dregur frá 100.000 kr. fyrir hvert hús sem enn kann að vera á því.

TRÖLLA
Tópas



FERSKUR ANDVARI!

Sjávarútvegsráðherrar Íslands - viðbætur fyrir spilablaðið



Matthías Bjarnason
1974-1978

Rjártan Jóhannsson
1978-1980

Steingrímur Flermannsson
1980-1983

Flalldór Ásgrímsson
1983-1991

Þorsteinn Pálsson
1991-1999

Árni Mathiesen
1999-2005

Einar R. Guðfinnsson
2005-2009

Steingrímur J. Sigfússon
2009-2009, 2011-2013

Jón Bjarnason
2009-2011

Sigurður Ingi Jóhannsson
2013-2016

Gunnar Bragi Sveinsson
2016-2017

Þorgerður Katrín Gunnarsdóttir
2017-2017

Kristján Þór Júlíusson
2017-

Útvegsspilið

- frækin saga í fjörutíu ár



Árið er 1977. Fyrsta Star Wars kvikmyndin tröllríður heimsbyggðinni og John Travolta diskódansar eins og enginn sé morgundagurinn í Saturday Night Fever. Með vinsælustu hljómplötum hér heima á Fróni eru Sturla með Spilverki Þjóðanna, Í gegnum tíðina með Mannakornum, Hana nú með Vilhjálmi Vilhjámssyni og Fyrr má nú aldeilis fyrrvera með sprelligosum tveim sem nutu vaxandi vinsælda undir nöfnunum Halli og Laddi. En sitthvað fleira bar til tíðinda hvað varðaði afþreyingu fyrir landann. Útgáfa borðspils sem nefndist **Útvegsspilið** markaði tímamót hérlandis enda fátítt að menn réðust í slík verkefni á Íslandi.

Að baki þessu merka framtaki voru hugumstórir menn, þeir Haukur Halldórsson, myndlistarmaður og teiknari sem er hönnuður spilsins, og Tómas Tómasson en þeir félagar störfuðu saman á teiknistofu í Grófinni í miðborg Reykjavíkur. Í hópinn slóst svo Jón Jónsson sem sá um markaðs- og kynningarmál í kringum spilið og útgáfu þess. Hugmyndin að spilinu verður til um það leyti er Þorskastríðið við Breta er í algleymingi enda



hverfist það um landhelgi Íslands. En Haukur hafði ákveðnar hugmyndir um framvindu spilsins, og vildi gang þess fjölbreyttari en í mörgum öðrum borðspilum þar sem aðeins er ein leið til að framfylgja teningakastinu; í stað þess að fara áfram spilaborðið í takt við teningana hafa spilarar í Útvegsspilinu val um það hvernig

þeir spila úr teningakastinu hverju sinni. Það er því ekki bara slembilukka sem ræður gangi leiksins heldur hafa klókindi spilaranna heilmikið þar um að segja.

Haukur gaf sér drjúgan tíma í hönnun spilsins, reglur þess og útlit allt, og var það loks framleitt í Kassagerðinni. Þótti það óhemju vandað að allri gerð þegar til



kastanna kom og viðtökurnar létu ekki á sér standa. Útvegsspilið reyndist vinsælasta gjöfin um jólin 1977 og seldist fyrsta upplagið upp. Sömu sögu var að segja um annað upplag. Fyrir það fyrsta þótti spennandi nýlunda að sjá svo veglegt og vandað spil íslenskt að allri gerð, en ekki síður reyndist spilið svo spennandi að oft sátu spilarar við fram á rauðan morgun. Kom það ekki síst til af því Haukur bjó

svo um hnútana að ekki gekk fyrir þátttakendur að veiða gegndarlaust heldur eru takmörk á veiðinni í reglunum svo einhver sigraði að lokum og spilið gengi upp. Höfundur spilsins telur reyndar að þarna sé komin ákveðin frumgerð að kvótakerfinu svokallaða, fiskveiðistjórnunarkerfi okkar Íslendinga, enda sé tilgangur þess að stýra nýtingu auðlindarinnar með skynsamlegum hætti. Haukur og félagar spiluðu reyndar hið nýútkomna spil á sínum tíma við þáverandi sjávarútvegsráðherra, Matthías Bjarnason, og því vel mögulegt að höfundurinn hafi þarna sitthvað fyrir sér.



Sem fyrr segir seldust framleidd upplög Útvegsspilsins upp og vinsældir þess næstu árin urðu gríðarlegar. Meira var hins vegar ekki framleitt og eftir því sem árin liðu tók þetta ástsæla spil á sig næsta goðsagnakenndan blæ. Þeir sem voru nógu heppnir að eiga spil lágu á sínu eintaki sem ormar á gulli, á meðan stöku eintak rataði í Kolaportið eða viðlíka verslanir í Reykjavík. Oft freistuðu vongóðir

safnarar gæfunnar með því að auglýsa eftir heillegu eintaki, og einstaka sinnum bar vel í veiði. Ekki var þó kálið þar með sopið því slegist var jafnan um Útvegs-spilið þá sjaldan sem það rataði á eftirmarkaðinn. Vel með farið eintak gat á endanum kostað langt á annað hundrað þúsund krónur. Ítök spilsins í Þjóðarsálinni, sveipuð rósrauðri fortíðarþrá, sáu hinsvegar til þess að ávallt var einhver fús til að greiða fúlgur fjár fyrir spilið.



Liðu svo árin og nú þegar komið er að 43 ára afmæli Útvegsspilsins afræður ný kynslóð hugumstórra manna að taka slaginn á ný, og gefa þetta geysivinsæla spil út aftur ásamt Hauki, hinum upprunalega höfundi spilsins. Þeirra á meðal er sonur hans, Kristján Már. Hvergi hefur verið til sparað við endurútgáfuna heldur er upprunalegri gerð spilsins fylgt í þaula. Það er einfaldlega ekki í boði að stytta sér leið þegar um slíka þjóðargersemi er að ræða. Því hefur að öllu leyti verið vandað sérstaklega til verka og er spilið framleitt á Íslandi.

Það er von okkar að ný útgáfa Útvegsspilsins verði til þess að allir sem leitað hafa þess síðustu fjóra áratugi eða svo njóti þess að geta loks spilað eftirlætis borðspil þjóðarinnar.

Góða skemmtun!


NÓI SÍRÍUS



HEITT SÚKKULAÐI

200g Sírius súðusúkkulaði

1 lítri mjólk

1 bolli vatn

klipa af salti



Borðspilasiðir

- hvernig standa skal að spilakvöldi

1. Tiltekt

- heimilið undirbúið

Þegar spilakvöld skal halda er vert að hafa í huga að gestir hafa valið að verja dýrmætum tíma sínum með þessum hætti og slíkt skyldi gestgjafinn ekki taka sem sjálfsgöðum hlut heldur gera það sem í hans – eða hennar – valdi stendur til að gera kvöldstundina sem ánægjulegasta. Útvegsspilið eitt og sér tryggir skemmtilega og spennandi afþreyingu en sitthvað fleira þarf að koma til ef virkilega á vel að vera.

Til alls fyrst er að koma spilastaðnum – heimili gestgjafans – í boðlegt horf. Hér skal áréttað að ekki er átt við meiriháttar endurbætur heldur einungis léttu tiltekt, einn rúnt á ryksugunni og stroku yfir helstu fleti með rökum klút. Þá er vert að hafa í huga að sé gestum boðið til spils

skömmu eftir kvöldmat skal lofta út matarlyktinni eftir fremsta megni; söddum gestum lætur sjaldnast vel að spila undir þykum þef af steiktum fiski, remúlaði og súrum gúrkum, til að mynda, þó að sönnu sé um herramannsmat að ræða. Gætið þess ennfremur að lýsing sé með þægilegu móti svo næg birta sé til að lesa á spjöldin, án þess þó að spilendur fái sviða í sjáöldrin af ofbirtu. Gestum á að líða vel og gestgjafi hefur í hendi sér að tryggja ánægjulega og kósý kvöldstund svo fremi sem framangreind atriði eru höfði í huga.



2. Persónuleg umhirða - hreinlæti og snyrtímennska

Ekki er síður mikilvægt fyrir gestgjafa að huga að eigin ásýnd og sjá til þess að ekkert í þeim efnum komi gestunum óþægilega á óvart eða veki jafnvel með þeim óhug. Það er til lítills að hafa heimilið spíkk og span ef gestgjafi

er eins og sjórekin tuska, sveittur og sjúskaður, nánast á barmi bugunar eftir erfiðan vinnudag. Slík hryggðarmynd er ekki til þess fallin að vera í brúnni á burðugu spilakvöldi, nema síður sé. Aftur á móti er sá gestgjafi fær í flestan sjó sem hefir haft á því tók að bregða sér í stuttlegt bað og snyrtilegan klæðnað, og ekki spillir fyrir létt angan af öndvegis kölnarvatni. Varast skyldi þó að ofskammta ilminn því þá er eins víst að hann snýst snarlega upp í andhverfu sína og spillir loftinu á vettvangi. Eins er vart við hæfi að bera á sig höfugan og seiðandi ilm sem ætlaður er til að vekja þrá hjá einhverjum viðstaddra meðspilara; spilakvöld



eru sjaldnast skipulögð til að fara á fjörurnar enda munu áform að því taginu einungis taka athygli frá því sem kvöldið snýst um – sjálft spilið – og eins víst að gestgjafi endar með alltsaman í skrífunni.

3. Móttaka gesta

– alúðlegt viðmót, létt tónlist

Þegar gestir knýja dyra er rétt að taka við þeim með glaðlegu viðmóti og heilsa með virktum. Þjóða skal hverjum og einum snarlega inn fyrir svo enginn þurfi að standa úti á hlaði eins og þorskur á þurru landi. Taka skyldi ennfremur við

yfirhöfnum um leið og gestir eru gengnir í bæinn. Verði misbrestur á framangreindu er hætt að ónot setji að gestunum og þeir fái á tilfinninguna að hugur fylgi ekki máli hjá gestgjafa. Slíkt getur reynst snúið að leiðrétta það sem eftir lifir kvölds enda gefst ætíð aðeins eitt færi á fyrstu kynnum, ef svo má að orði komast, jafnvel þegar gamlir vinir finnast. Spilakvöldið dregur allt dóm af því hvernig til tekst í upphafi og gestgjafi sem siglir í strand strax á metrnum á langt í land með að ná tökum á kúnstinni að bjóða gestum heim í spil. Þegar inn er komið sakar ekki að létt tónlist hljómi undir því hún er til þess fallin að fylla upp í þagnir sem oft eiga til að myndast fyrst um sinn, jafnvel í góðra vina hópi. En oftast



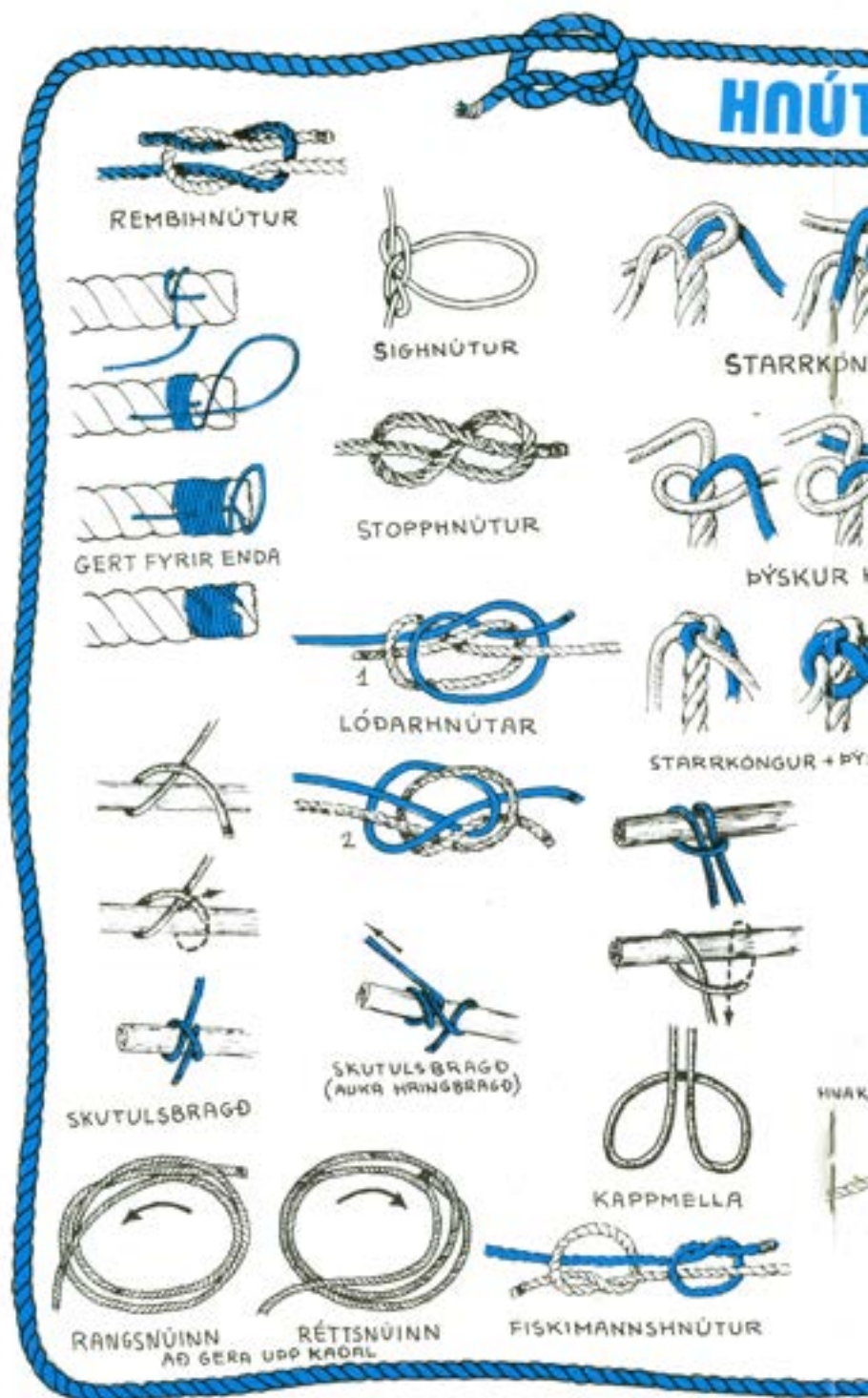
fer best á því að draga niður í allri músík þegar stemningin við spilið hefir náð fullu stími enda allar líkur á því að skraf og skellihlátur við spilamennskuna sjái viðstöddum fyrir tilhlýðilegri hljóðrás.

4. Snarl og drykkir

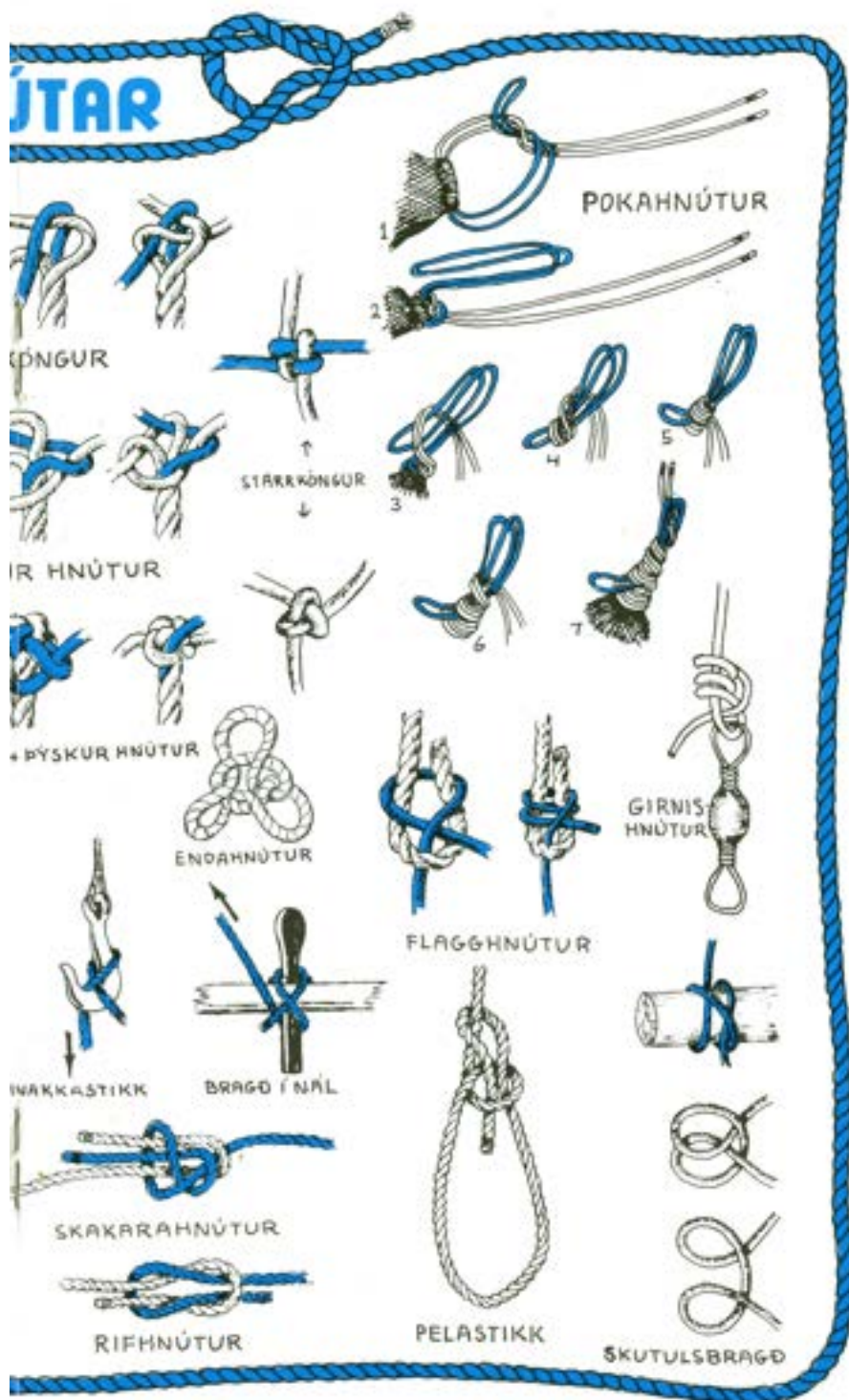
- hressing fyrir stund og stað

Að spila Útvegsspilið er góð skemmtun, svo góð reyndar að fyrir því eru ótal dæmi að splendur hafi ekki getað slitið sig frá borðum heldur spilað af kappi uns birtir af degi. Við þessu

má alltaf búast og því er það óskrifuð regla sérhvers sæmilega sjóaðs gestgjafa að bjóða upp á létt snarl til að hafa við hendina meðan spilað er. Ekki þarf neina stórveislu til, enda er allt betra en berir önglar. En hér þarf að sigla milli skers og báru, því ekki er sama hvert snarlið er. Varast skyldi að bera á borð feitt fingrafæði og aðrar kámugar kræsingar því með slíkt á borðum munu spjöld og aðrir spilamunir gjalda dýru verði og eiga sér að líkindum ekki viðreisnar von. Berið frekar á borð saltstangir, súkkulaðirúsínur og þess háttar munnbita sem eigi eru til þess fallnir að markera íhluti Útvegsspilsins um allan aldur. Ef heppnin er með og spilið dregst á langinn er mælt með því að gera séntilmannlegt hlé á spilamennskunni og bjóða þá upp á staðgott snarl og drykki með. Saddir og sælir geta þá spilarar sest aftur að borðum og tekið einbeittir upp þráðinn þar sem frá var horfið. Vert er að hafa í huga að eftir árstíðum á ólík hressing við; um hávetur er heitt súkkulaði



ÚTAR





einatt þakklátt ásamt staðgóðum brauðsneiðum með ríflegu áleggi af ýmsu tagi. Öðru máli gegnir um mitt sumar. Þá er mest um vert að væta þurrar kverkar þorstlátra spilara með svalandi drykk ásamt léttari veitingum, snakki eða snittum til að mynda.

5. Hegðun og framkoma

~ siðmenning við spilaborðið

Almennt gildir að allir eru jafnir við spilaborðið og í því felst feegurð leiksins ekki síst. Engu að síður er það í verkahring gestgjafans að gæta þess að siðmenningin gildi í hvívetna enda eru spil á borð við Útvegsspilið heldri manna íþrótt,

dægradvöl fyrir hinn íslenska alþýðuaðal. Gestgjafi skal því ávallt hafa reglur spils á hraðbergi svo hann geti skorið úr um vafaatriði sem upp kunna að koma. Kappsemi kann að leiða stöku spilara í gönur ef illa gengur og oftar en ekki vill þá árinna kenna illur ræðari. En góðu heilli ræður ekki bara gæfunnar byr þegar Útvegsspilið er leikið, og gestgjafinn gerir vel í því að minna spilara á að flýtur meðan ekki sekkur. Gestgjafi skal samt sem áður hafa í huga að heimboðið er á hans ábyrgð – við spilaborðið gildir sem annars staðar að betra er autt rúm en illa skipað.

Við óskum spilendum öllum hinnar bestu skemmtunar við Útvegsspilið.



Landsins stærsta netverslun

Sendum
hvert sem
er innan
landhelginnar



HEIMKAUP.IS

Dægradvöl

- á Íslandi gegnum tíðina

Skemmtanagildi Útvegsspilsins er óumdeilt og það á sinn óumdeilanlega sess í afþreyingarsögu okkar Íslendinga. Til að staðsetja spilið á tímalínu undanfarinna áratuga er hér til gamans stiklað á stóru yfir nokkrar af helstu vörðunum sem hafa orðið á vegi landans í leit að góðri skemmtan í gegnum tíðina. Vitaskuld er ekki um tæmandi yfirlit að ræða heldur nokkur vel þekkt dæmi tínd til – eitthvað sem flestir ættu að tengja við.

Leggur og skel - frá örófi alda og fram yfir aldamótin 1900

Engin barnagull skemmtu íslensku ungviði gegnum aldirnar jafn rækilega og þessir einföldu munir, sem hægur vandi var að komast yfir á hverjum bæ. Ímyndunarafl barna fer létt með að gera legginn að góðhesti og skeljahrúgu að kindahjörð; meira þurfti ekki til.



Útvarp á Íslandi - 1930

Það varð ekki lítil bylting í lífi landans þegar útvarp tók hér til starfa, ekki eingöngu vegna þess að fréttir voru fluttar beinlínis inn á gafll hjá almenningi heldur varð tónlistar- og leikflutningur til þess að þróa og móta listasmekk heillar þjóðar. Stofnun Ríkisútvarpsins var í senn kúvending í menningu okkar og tímamót í sögu lands og þjóðar.

Ríkissjónvarpið - 1966

Miklum tíðindum þótti sæta þegar Ríkissjónvarpið hóf útsendingar þann 30. september 1966 og gerði landinn sér að góðu að fá útsendingar aðeins tvisvar í viku til að byrja með. Fljótlega bættist við dagskrána en þó voru fimmtudagar með öllu sjónvarpslausir. Eins var alfarið slökkt á sjónvarpinu í júlí því þá var starfsfólk í sumarfrí, allt til ársins 1983.

**Ævintýri Tinna og aðrar
teiknimyndasögur - 1971**

Fyrsta Tinnabókin kom út á vegum Fjölva útgáfu árið 1971 og var það Dularfulla stjarnan, en í henni hefur Tinni einmitt viðkomu á Akureyri. Næstu 20 árin eða svo var útgáfa teiknimyndasagna í hörðu bókbandi býsna blómleg hér á landi og fransk-belgíski skólinn þar allsráðandi. Meðal góðkunningja æskunnar auk Tinna voru til dæmis Svalur og Valur, Viggó Viðutan, Hin fjögur fræknu, Sammi, Hinrik og Hagbarður og Fláráður stórvésir. Upp úr 1990 dalaði svo áhuginn þó safnarar hafi alltaf haldið tryggðinni við sínar bækur.

VHS myndbandstæki - 1976

Með myndbandsspólunum var komin afþreying í heimahúsum sem skákaði sjónvarpslausum fimmtudögum og júlímánuðum. Víða um borg og bý spruttu upp vídeóleigur sem buðu upp á úrval kvikmynda, sjónvarpsþátta og barnaefnis hvers konar til leigu á VHS (Video Home System) spólum. Spólurnar gáfu fljótt eftir í myndgæðum, myndsegulbandið átti það til að slitna og það þurfti að spóla til baka að áhorfi loknu. En fyrir 45 árum síðan var VHS hreinasta himnasending.



Útvegsspilið - 1977

Á þessu herrans ári kom svo sjálft Útvegsspilið út og setti ný viðmið hvað spilaútgáfu á Íslandi varðaði – þjóðin sem hafði spilað Matador og Lúðó í áratugi af mikilli íþrótt átti nú sitt eigið þjóðarspil, samið, hannað og framleitt innanlands og auk þess um landhelgina og sjávarútveginn. Tímasetningin var frábær og spilið er samofið þjóðarsálinni allar götur síðan.

Star Wars - 1977

Hin stórtíðindi ársins 1977 hvað afþreyingu varðar var frumsýning fyrstu myndarinnar í Stjörnustríðsbálknum, Episode IV: A New Hope. Eftirleikinn þekktja allir enda malaði myndin gull um víða veröld, nokkuð sem kom hálf í hvoru á óvart því áttundi áratugurinn var að öðru leyti undirlagður raunsæinu þegar vinsælar kvikmyndir voru annars vegar og þjóðfélagsádeilur sem enduðu misvel voru með vinsælasta

efninu á hvíta tjaldinu. Star Wars lagði hins vegar heiminn að fótum sér og ungdómurinn á Íslandi sem annars staðar safnaði litlum Stjörnustríðsfigúrum til að leika með og að viðhalda töfrunum heima fyrir.

Sony Walkman - 1979

Rétt eins og VHS-byltingin færði bíósýningar í heimahús gerði „vasadiskóið“ Walkman frá Sony öllum kleift að fara allra sinna ferða með tónlist að eigin vali í eyrunum. Sumir keyptu frumútgáfur af hljómplötum sem búið var að yfirfæra á kassettur, aðrir keyptu tómar kassettur og tóku upp metnaðarfullar blandspólur heima fyrir. Hvað sem hver kaus að hafa í sínum eyrum var tónlistin nú frjáls úr heimahúsum og farin út undir bert loft.



Rubik's töfrateningurinn - 1980

6 hliðar, 9 hlutar, alls 54 litaðir fletir og óteljandi möguleikar á ómótstæðilegum heilabrotum. Þegar ungverski myndhöggvarinn og arkitektinn Erno Rubik setti fyrstu frumgerðina að hina heimsfræga þrívíddarpúsli sínu á markað í Búdapest árið 1977 vissi hann að hann var með áhugaverða vöru í höndunum. Hann grunaði hins vegar ekki að þremur árum síðar fengi kubburinn dreifingu um allan heim og yrði eitt vinsælasta leikfang allra tíma. Í dag hafa tæplega 400 milljón „töfrateningar“ selst um víða veröld.

Sinclair Spectrum leikjatölvan - 1982

Upp úr 1980 fór heimilistölvu-menningin að ryðja sér til rúms fyrir alvöru og Sinclair Spectrum varð fljótlega staðalbúnaður þeirra sem vildu spila tölvuleiki heima hjá sér í stað þess að hanga í spilasölum og eyða þar aurunum í PacMan og aðra brautryðjandi leiki. Tölvuleikir á sjónvarpsskjánum voru svo kærkomnir að enginn fetti fingur út í kassalaga 8-bita grafík, sem reyndar hefur fengið á sig allnokkurn nostalgíublæ í seinni tíð.



Spilavinir

*Þegar þú ert að fiska
eftir nýju spili!*

Spilavinir · Suðurlandsbraut 48 (bláu húsunum í Skeifunni) · Vefverslun á spilavinir.is



Breakdans - 1983

Erfitt er að negla „breikið“ á eitt ártal hér heima en í kjölfar þess að æðið braust út á heimsvísu um 1981 tóku unglingar Íslands til við að spreyta sig og breikið varð að meiriháttar æði á árunum 1984-1986. Dansskólar buðu upp á geysivinsæl námskeið í breikdansi og til urðu stjórnur hér heima á borð við Stefán Baxter og svo dansflokkinn Icebreakers (Arnór Diego, Björn Árnason og Sigurður Kjartansson). Íslenskufræðingar gerðu hvað þeir gátu til að koma nýyrðinu „skrykkdans“ í almenna notkun en varð lítt ágengt. Krakkarnir vildu bara breika.

Garbage Pail Kids - 1985

Enginn veit með fullri vissu hvernig vel heppnuðu æði fyrir krakka skal ýtt úr vör. Hitt er víst að ef vel tekst til fær ekkert stöðvað æðið sem dreifir sér um allt eins og eldur í sinu. Slíkt æði var söfnun á hinum ófrýnilegu Garbage Pail Kids, en myndirnar af þeim fengust í pökkum með tyggjó og þeim varð að safna – öllum saman – hvað sem það kostaði. Ungdómnum þótti líka hressandi tilbreyting að krakkaormarnir á myndunum voru engin krútt heldur þvert á móti hvert öðru hroðalegra á að líta.



BMX reiðhjól - 1985

Það þótti meiriháttar bylting þegar BMX-hjólin (nafnið er skammstöfun fyrir bike moto cross) héldu innreið sína og skyndilega þóttu öll 12 gíra keppnishjólin með hrúastýri gamaldags og lummo. Með minni gjörðum en breiðari dekkjum hentuðu BMX frábærlega í hjólreiðar á ójöfnu undirlagi – sem víða var að finna hér á landi – og þau komust þar sem gömlu götuhjólin áttu ekkert erindi. Öryggispúðar á stýri sem og stelli gáfu til kynna að hér var háskalega töff græju að ræða og enginn var krakki með krökkum nema hann ætti eitt slíkt inni í hjólageymslu.

Nintendo NES leikjatölva - 1987

Allt frá því Sinclair Spectrum ruddi brautina fyrir heimilis- og leikjatölvur var þróunin ör á tölvubúnaði til heimilis- og einkanota. En Nintendo Entertainment System náði slíkum heljartökum með flottri grafík og bráðskemmtilegum leikjum að ekkert annað komst að um árabil og hinn ítalsk-ættaði og glaðbeitti pípulagningarmaður Super Mario varð heimilisvinur hvarvetna. Íslenski umboðsaðilinn makaði krókinn og lýsti því hróðugur í auglýsingu að „Eitt er víst, að það kemur ekkert í staðinn fyrir Nintendo“. Það reyndist alveg rétt – í fáein ár.



Batman æðið - 1989

15 árum áður en Christopher Nolan gerði fyrstu Batman-mynd sína af þremur gerði hinn hugmyndaríki Tim Burton sína fyrri Batman-mynd af tveimur. Enginn Heath Ledger hér heldur gleiðbrosandi Jack Nicholson í hlutverki Jókersins. Framúrskarandi vel heppnuð „teaser“ herferð kynti svo rækilega undir bíógestum að sannkallað Batman-æði brast á við frumsýninguna, titillagið Batdance með Prince tröllreið ljósvakanum og allar mögulegar gerðir af Batman-varningi seldust upp næsta árið. Batman rataði meira að segja í Áramótaskaupið hér á landi þar sem Gísli Rúnar Jónsson lék Ólaf Ragnar Grímsson, þáverandi fjármálaráðherra, í gervi ofurhetjunnar Skattmann.

Hættuspilið - 1998

Önnur borðspilaútgáfa sem á sinn sess í Íslandssögunni er Hættuspilið, sem kom út fyrir jólin 1998. Í Hættuspilinu kvað við nýjan tón í íslenskum borðspilum og urðu vinsældir þess gífurlegar næstu misserin. Grundvallarmarkmiðið, að safna 25 stigum, hljómar máské einfalt en þegar atvikaspjöld og örlagaspjöld eru komin í spilið er engin leið að segja fyrir um hvernig leikar þróast. Ekki spillti fyrir að þeir Tvíhöfðabræður, Sigurjón Kjartansson og Jón Gnarr, prýddu kassann utan um spilið í heldur spaugilegum gervum.

NÓA

Popp Smellur



Poppaðu upp tilveruna!



iPhone - 2006

Farsímar komust í almenna eigu í kringum um 1995 og hér á áratugum áður þóttu þeir – gsm símar eins og þeir nefndust – merkilegri eftir því sem skjárin var stærri. Það þóttu því eðlilega tíðindi þegar Apple kynnti síma sem var bara einn stór skjár, en hvorki með tölum né lyklaborði. Snjallsímabyltingin var þar með hafin og sér ekki fyrir endann á henni enn þann daginn í dag.

Útvegsspilið - 2020

Rúmum fjórum áratugum frá frumútgáfu þessa þekktasta íslenska borðspils allra tíma, er loks kominn tími á endurútgáfu með öllu tilheyrandi. Í félagi við Hauk Halldórsson, hönnuð og teiknara upprunalega spilsins, hafa vaskir menn riðið á vaðið og svarað ákalli ótal vongóðra og spilapyrstra einstaklinga sem hafa undanfarna áratugi óskað þess að eignast eintak. Stundin er upp runnin, áfram með smjörið – Útvegsspilið hefur snúið aftur.

Er eitthvað
Hættulegt
á leiðinni?



SPILABORG

Útandyraskemmtun

– á áratugum áður

Óþarfi er að fjölyrða um vinsældir Útvegsspilsins við útgáfu þess síðla árs 1977 enda sló það snimmhendis í gegn. Margur gæti haldið að það væri til marks um fábrotna valkosti til skemmtunar fyrir íslensk ungmenni og aðra.

Víst er um það, að ekki var framboð afþreyingar neitt í líkingu við það sem ungmenni hinnar stafrænu aldar eiga að venjast, en þó var enginn skortur á aðferðum til að gera sér glaðan hvunnadag. Þar sem snjallsímar, leikjatölvur, streymisveitur og annað í þeim dúr voru enn framtíðarmúsík sótti ungdomurinn helst út fyrir hússins dyr í leit að skemmtun og selskap. Þar undi æska landsins sér óhrædd og óhikað enda hugtök á borð við skjáþreytu, nálgunarbann og netfíkn með öllu óþekkt.

Fallin spýta var áratugum saman með vinsælli útileikjum enda í senn einfaldur og æsispennandi þegar þannig vildi til. Allt sem þurfti til var hópur hressra krakka og spýta sem stillt var upp við vegg. Einn

út hópnum var valinn til að telja upp að tuttugu meðan viðkomandi grúfði við vegginn hjá spýtunni, hinir í leiknum földu sig á meðan einhvers staðar í nágrenninu. Að talningu lokinni fór leitarinn á stjá og reyndi að finna hina. Tækist það þaut hann aftur að spýtunni, oft í æsilegu kapphlaupi við hinn fundna, og næði hann að spýtunni hrópaði hann „fallin spýta fyrir Jóni einn tveir og þrír“ (eða Gunnu, eða hvað svo sem viðkomandi hét). Þar með var hinn fundni úr leik. Leitarinn þurfti hins vegar að hafa hálf tölva með spýtunni því tækist einhverjum hinna að ná til hennar á undan honum kastaði viðkomandi spýtunni í loftið og hrópaði „fallin spýta fyrir öllum!“ og það eru allir þeir sem voru fundnir aftur með í leiknum á ný.



Ein króna hét annað og nýrra afbrigði af leiknum, í flesta staði áþekkt, nema hvað engin var spýtan en ljósastaur notaður í staðinn. Þá hljóp leitarinn aftur að staurnum ef hann kom auga á einhvern hinna földu og hrópaði þar „ein króna fyrir Jóni / Gunnu einn tveir og þrír“. Næði einhver hinna földu hins vegar að staurnum á undan leitaranum hrópaði viðkomandi „ein króna fyrir mér einn tveir og þrír!“. Sá sem fyrstur var fundinn var svo leitarinn í næsta leik.

Öskudagur var einnig tilhlökkunarefni fyrir börn þessa lands enda gafst þá tækifæri til að bregða sér í grímubúning og gera gangandi vegfarendum grikk með því að **hengja „öskupoka“ í yfirhafnir** þeirra, án þess að þeir yrðu þess varir. Pokarnir voru litlir og haganlega saumaðir taupokar sem dinguðu í tvinnaspotta; í hinum endanum var svo lítil öryggisnæla eða beygður títuprjónn sem gegndi hlutverki hengikróks. Þetta var fastur liður uns leið að aldamótunum 2000. Þá fannst börnunum sjálfsgagt þau ekki bera nógu mikið úr býtum fyrir alla fyrirhöfnina. Var öskupokunum því snarlega skipt út fyrir sælgætissöfnun af því taginu sem helst er þekkt í tengslum við Hrekkjavöku að amerískum hætti. Hefur siðurinn með öskupokana svo gott sem lagst af og ekki er útlit fyrir að hann eigi afturkvæmt í fyrirsjáanlegri framtíð.



Kassabílar voru stöðutákn um langt árabíll, einkum hjá drengjum á aldrinum 6-16 ára. Allt sem þurfti var smá bunki af afgangsspýtum og fjögur hjól af heppilegri stærð. Hönnunin var í grunninn einföld; grindin var oftast en ekki 2x4 tommu timburbútur, tvær þverspýtur sem voru naglfastar aftari öxull en sá fremri snerist um fastan miðjupunkt svo hægt væri að beygja. Kassi með hliðum og baki utan um ökumanninn og málið var klárt.

Um 1980 fóru tölvuspil hægt og rólega að ryðja sér til rúms hér á landi. Lófastóru tölvuspilin í Game&Watch línunni frá Nintendo (Donkey Kong, Green House, Oil Panic, Mickey & Donald, Mario Bros., svo fáein séu nefnd) voru víða til á heimilum en stálpaðir unglingar sóttu í stærri tölvuspilakassa með meira krassandi leikjum. Frægasti leiktækjasalurinn af því taginu var fortakslaust **Freddi**, fyrst til húsa að Aðalstræti 8, í húsi sem var þekkt undir nafninu Fjalakötturinn. Freddi flutti að Tryggvagötu 32

árið 1985 og svo aftur í endanlegt húsnæði við Hafnarstræti 18 árið 1992. Þar gátu áhugasamir hangið og spilað frá sér nánast allt þeirra vit – í það minnsta allt þeirra klink – því opið var frá tíu á morgnana til hálfþólf á kvöldin. En með tilkomu fullkominna leikjatölva til heimilis- og einkanota fjaraði hægt og bítandi undan



Dressmann

FYRIR ALLA MENN [DRESSMANN.COM](https://www.dressmann.com)



leiktækjasalamenningunni, ásamt því að sífellt fleiri festu kaup á stærri gerðum sjónvarpsskjáa sem gerðu upplifun í heimahúsi á við bestu spilakassa, ekki síst þegar heimabíó og hljóðstangir höfðu bæst við staðalbúnaðinn.

Baðstaðir og heilsulindir (e. spa) eru tiltölulega nýtt fyrirbæri af nálinni hér á landi, ef íslensku sundlaugarnar eru frátaldar, ásamt Bláa lóninu, í þeirri einföldu og

heldur hráu mynd sem það var til fram að yfirhalingu sem það fékk rétt fyrir síðustu aldamót. Þó þekktist innan borgarmarkanna einn staður þar sem gestir og gangandi gátu mætt og baðað sig í heitu, rennandi vatni. Þetta var **Heiti lækurinn** svokallaði í Nauthólsvík. Aðstaða til fataskipta var af skornum skammti en viðkvæðið var jafnan „hafa skal það sem hendi er næst og fást ekki um það sem ekki fæst“. Allur gangur var á gestum og tímum dags sem



þeir vöndu komur sínar í lækinn, allt frá fjölskyldufólki um hábjartan dag, til þrekaðra ungmenna sem brugðu sér í það að lokinni langri nótt á galeiðunni. Er leið að morgni gengu djammarar oftar en ekki með glamrandi tennur af kulda sem leið lá eftir Nauthólsveginum að Hótel Loftleiðum og tóku þar leigubíl heim í hús. Ylströndin tók síðar við af Heita læknum, með mun burðugri aðstöðu á alla lund. Engu að síður eiga ótal margir ljúfar minningar um sælustundir í umræddum læk sem var en er ei meir.

Í gegnum tíðina hefur sú viðleitni unglunga að hanga einhvers staðar, helst aðgerðalaus og engum til gagns, einatt verið einn helsti höfuðverkur fullorðinna. Skortur á skemmtun fyrir unga fólkið hér á landi og úrræðaleysi þeirra sem eldri voru urðu til þess að börn á táningsaldri vissu sjaldnast hvað þau áttu af sér að gera um helgar. Að því kom þó að þau tóku að safnast – eins og regnvatn sem rennur í niðurfall af því það getur ekki annað – á einn lægsta punktinn í miðborg Reykjavíkur, svæðið sem í daglegu tali kallast Ingólfstorg. En hér áður fyrr gekk það undir heldur kaldrifjaðra nafni, nefnilega **Hallærisplanið**. Hvort nafnið var tilkomið vegna þess hve mikið hallæri var almennt í afþreyingu fyrir ungmennin, eða var vísan í umgengni táninganna og aðfarir þeirra allar, skal með öllu ósagt. Hins vegar voru borgarþúar nærfeilt á einu máli um að lítill sem



enginn sómi var að þessum vígvelli æskunnar, mitt í hjarta borgarinnar. Þangað sóttu nefnilega ungmennin og húngu í hópum, við fullkominn hengilshátt ellegar þaðan af verri iðjur á borð við handalögmál, vandalisma, veggjakrot og þess háttar. Þeir hófstilltu létu nægja að fara í bullandi sleik ef færi gafst á. Þegar skemmtistöðum lokaði á sínum tíma lögum samkvæmt

k. 03:00 skipti engum togum að Hallærisplanið smekkfylltist með það sama, og ungmannhafið fyllti sömuleiðis Austurstrætið eins og það lagði sig og flæddi jafnvel yfir Lækjartorg og eitthvað uppeftir Laugaveginum. Ingólfstorgið er í dag öllu áferðarfallegra, og gestir þess í það heila dagfarsprúðari. Þó er ekki loku fyrir það skotið að einhverjir sem nálgast miðjan aldur sakni þess að komast þar á sjóðandi séns. En það er ekki á allt kosið, í þessu lífi frekar en annars staðar.



**Stærsta fréttá- og
upplýsingaveita landsins
um sjávarútveginn**

mbl.is 200milur.is



Þegar útstáelsið bráði svo af blessuðum ungdómnum og aðgangur að alnetinu ekki orðinn almennur, lá leiðin góðu heilli alloft að bókinni, hinum þarfasta þjóni andlegs uppvaxtar þjóðarinnar. Ekki svo að skilja að æskan hafi unnvörpum lagst í Þórberg, Laxness og aðra andans jöfra, þó fyrirbæri af því taginu væri vissulega hægt að finna fyrir meðal stálpaðra framhaldsskólanema. Þess í stað sóttu ófáir í smíðju norsku skáldkonunnar Margit Sandemo, en hún reit ævintýralega viðamikinn

sagnabálk sem kom hér út á kiljum, seldist í sjoppum og bar heitið **Ísfólkið**. Bókaröðin rakti sögu Ísfólksins en ættin sú þreytti óvægna lífsbaráttu með ógurlega bölvun á herðum sér, allt frá því ættfaðirinn Þengill hinn illi seldi skrattanum sál sína endur fyrir löngu. Prenthúsið gaf bækurnar út hér á landi á árunum 1982 til 1989 og nutu þær lygilegra vinsælda; hver þeirra seldist oft í 8-9000 þúsund eintökum og þegar haft er í huga að flokkurinn telur tæplega 50 bækur alls blasir við að salan á Ísfólkinu hefur í heildina verið gríðarleg.



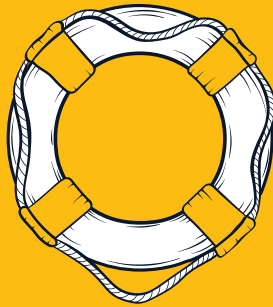
Ertu með hugmynd?

Eða langar þig í spennandi viðbætur og margt fleira?



Við erum á Spilaborg.is

SPILABORG



VIÐ STÖNDUM VÖRÐ UM FYRIRTÆKIN Í LANDINU

VERTU Í ÖRUGGRI HÖFN



VÖRÐUR BÝÐUR ALLAR TEGUNDIR TRYGGINGA
FYRIR FYRIRTÆKI AF ÖLLUM STÆRÐUM OG GERÐUM



Hafðu samband og við hjálpum þér að búa svo
um hnútana að þitt fyrirtæki sé vel tryggt